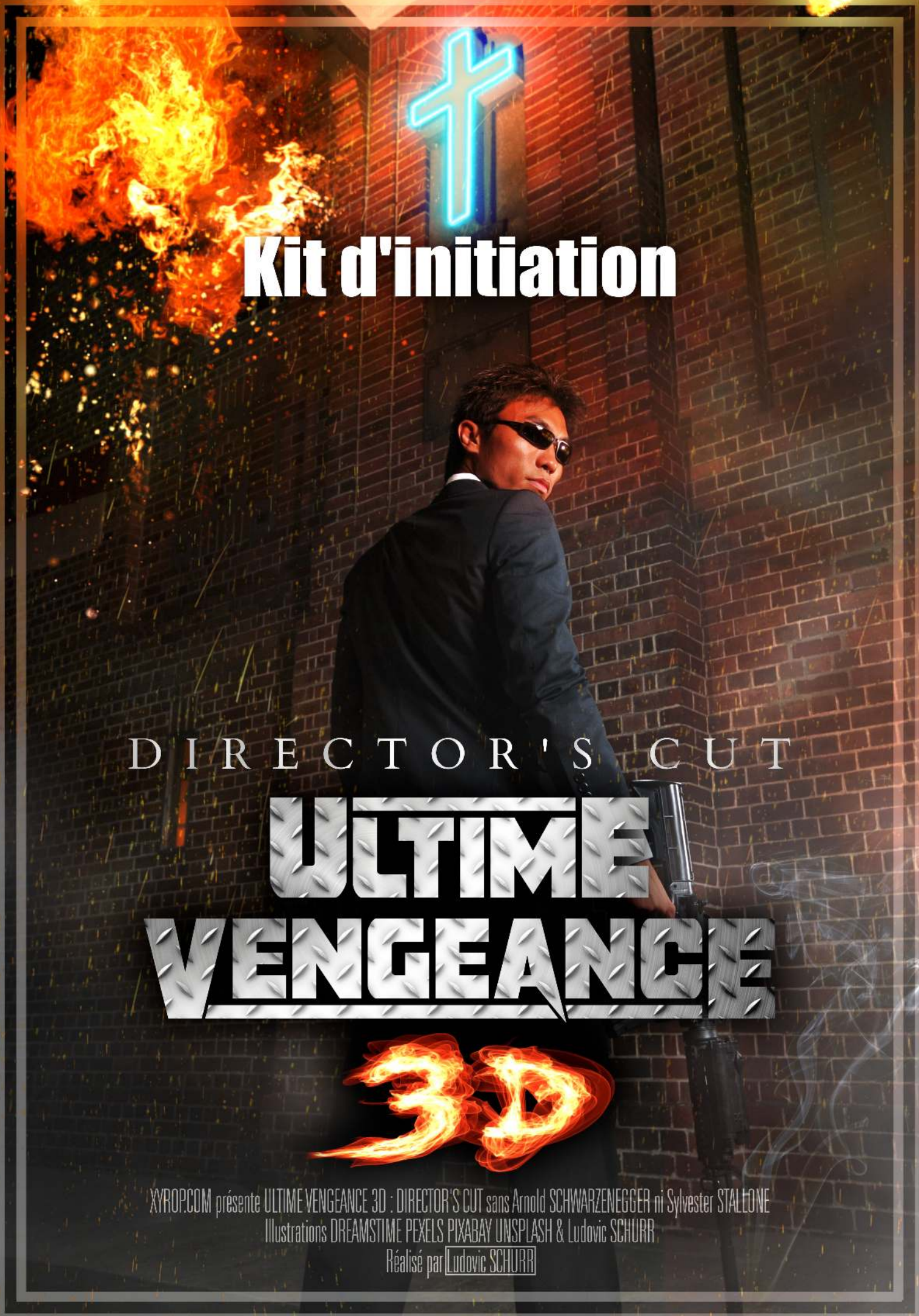

Kit d'initiation
DIRECTOR'S CUT
ULTIME VENGEANCE
3D
XYROP.COM présente ULTIME VENGEANCE 3D : DIRECTOR'S CUT sans Arnold SCHWARZENEGGER ni Sylvester STALLONE
Illustrations DREAMSTIME PEXELS PIXABAY UNSPLASH & Ludovic SCHURR
Réalisé par Ludovic SCHURR

Ultime Vengeance 3D - Director's cut

Kit d'initiation

Crédits et remerciements

~~Ce kit d'initiation~~ Cette bande-annonce pour ***Ultime Vengeance 3D*** : *Director's cut*
est réalisée par Ludovic Schurr presque sans trucages

Les illustrations additionnelles sont issues de
dreamstime.com, pexels.com, piqsels.com, pixabay.com, et unsplash.com

La maquette est réalisée par Ludovic Schurr, grâce à homebrewery.naturalcrit.com,
et d'interminables bidouillages en HTML, CSS, GIMP, et Inkscape

Merci à Tony Lee et Steve Miller pour leur soutien dans la réalisation de ce jeu

Également merci à Hervé Bourgade, Laëtitia "DrMarmotte", Gonzague Dutheil de la Rochère,
Julien Guerder, Charles Herbière, Vincent "Elethorn_GM" Joly, Maxime Judon-Gerlitzer, Guillaume Lepoutre,
Damien Ley, Dany Marcheguet, Simon Paulet, Renaud Pouliquen, Jérémie "Sycko" Rueff
pour leur soutien, leurs remarques et leurs conseils

Découvrez d'autres créations sympathiques et lisez des articles en rapport avec le jeu de rôle sur Xyrop.com

Action inclusive ?

Si le genre masculin est utilisé tout au long de ce jeu, il ne faut y voir que la volonté d'en fluidifier la lecture : à l'écran, les actrices de films d'action ont au moins autant de testostérone que les acteurs...

Le retour d'Extreme Vengeance

Extreme Vengeance, écrit par Tony Lee avec la collaboration de Steve Miller, est un jeu de rôle sorti dans les années 90, dont le but était de simuler les films d'action des années 80-90.

Ultime Vengeance 3D (**UV3D**), rétroclone francophone d'Extreme Vengeance, vise à émuler l'univers de TOUS les films d'action des années 1980 à 2030 (prenons de l'avance), tant les films d'exploitation destinés au marché de la vidéo que les grosses productions hollywoodiennes, en passant par des genres aussi éclectiques que les films d'arts martiaux hong-kongais, les serials "pulp", les séries B médiévales-fantastiques ou de science-fiction, les folies d'Alluda Majaka, et même les films de super-héros.

Table des matières

Jouer un premier rôle 5

Attributs 5

Le Cran 5

Le Script 5

Répertoire 6

Coups de pouce 7

Défauts 9

Stéréotypes 11

Mise en scène 12

Le découpage en plans, séquences et scènes 12

Principes généraux de mise en scène 12

Résolution des actions 13

Points d'action 13

Le nombre de dés à lancer 14

Table combinée des ajustements 14

L'ajustement des actions de Script 15

Difficulté des actions 15

Combat et blessures 16

Seuil d'Importance Scénaristique 16

Dégâts des armes 16

Encart : Acteurs prétirés 17

Protections 21

Popularité 22

Récompenses de popularité 23

Effets de la popularité 24

Revanche sanglante IV : la fureur des Triades 25

Les acteurs 25

Les premiers rôles et héros 25

Les autres acteurs 26

Les premières scènes 28

Prologue 28

Les premiers rôles entrent en scène 28

Les péripéties du film 30

Quelques conseils 32

En mettre plein la vue 32

L'utilisation du Script 33



Jouer un premier rôle

Dans *Ultime Vengeance 3D - Director's cut*, les joueurs sont des *acteurs* de films d'action. Ces acteurs ont une certaine tendance à être cantonnés dans un rôle assez stéréotypique, au point que les différents personnages qu'il incarne à l'écran sont interchangeables. Tous les personnages dans UV3D sont des acteurs, mais les acteurs incarnés par les joueurs sont appelés des "**premiers rôles**" (tout comme les grands méchants).

D'ailleurs, quand vous racontez le film à un pote, vous n'utilisez pas le nom du personnage, c'est trop difficile à retenir : vous dites que c'est "*Jason Statham*", "*Michelle Yeoh*", "*Donnie Yen*", "*Cünyet Arkin*" ou encore "*Wesley Snipes*" qui font ceci ou cela. Dans UV3D, c'est pareil, c'est vous, acteur, qui faites les choses à l'écran : votre rôle effectif dans l'intrigue, on s'en balance un peu (sauf bien sûr quand vous décidez d'utiliser le coup de pouce "Rôle", afin de bien montrer que ses cours de "la méthode Actor's Studio", qu'il a suivis en dilettante pendant qu'il servait des cheesecakes pour payer les factures, peuvent enfin lui servir à quelque chose).

Pour les mêmes raisons, dans UV3D, le meneur de jeu s'appelle **réalisateur**.

Attributs

Un acteur d'UV3D entreprend toutes ses actions via deux attributs :

- le **Cran** ;
- le **Script**.

Le Cran

Le **Cran** représente la faculté d'un acteur de s'imposer à l'écran comme un véritable héros de film d'action. Elles sont à la fois sa force, sa constitution, son agilité, sa rapidité, son charisme, sa virilité ou au contraire sa féminité, ainsi que ses facultés intellectuelles, ses compétences, ses talents, son expérience, sa puissance réflexive, ses instincts, et sa santé. Le Cran, ça représente **tout**, et c'est ce qui permet à l'acteur d'agir.

Chaque fois que, dans un film, un premier rôle subit un revers personnel, une défaite, une frustration significative, son score de Cran augmente de 1 pour tout le reste du film, dépassant le score initial (qui n'est qu'un minimum).

Un acteur peut aussi choisir de se mettre délibérément en difficulté afin de gagner 1 point de Cran. Ceci peut apparaître involontaire ou non à l'écran. En revanche, la situation doit s'aggraver de manière très significative pour l'acteur qui doit **vraiment** se retrouver en difficulté, à l'image d'un échec critique dans d'autres jeux ("*Oh non ! Par inadvertance je viens de lâcher mon arme qui, en chutant, m'a coupé le pied avant de tomber dans le ravin, et c'est les mains vides et avec des difficultés à me déplacer que je vais affronter Grendir-le-faiseur-de-veuves, zut alors !*").

Le cran et les blessures

Chaque blessure subie par un acteur au cours d'une scène rend indisponible un ou plusieurs points de Cran. Quand l'acteur subit autant de blessures que son score de Cran, il est donc incapable d'agir pour le reste de la scène. Mais pas de panique : toutes les blessures subies par un acteur au cours d'une scène guérissent en principe automatiquement dès le passage à la scène suivante.

Toutes ces augmentations du score de Cran seront perdues dès le générique de fin du film, et les points de Cran de l'acteur reviendront à leur score initial en prévision du film suivant.

Sur la fiche de personnage, on note le Cran dans la section "Cran minimum" de la feuille de personnage. Le reste de la case sert à noter le Cran actuel. Pour les premiers rôles prétirés de cette bande-annonce, dont vous trouverez les feuilles d'acteur en encart central, le Cran minimum est déjà noté.

Le Script

Le **Script** représente le caractère cousu de fil blanc des intrigues qu'on sert au premier rôle, les facilités scénaristiques auxquelles se livrent scénaristes, réalisateurs et monteurs lorsqu'ils doivent boucler le film mais qu'il manque des scènes intermédiaires ou des éléments importants de l'intrigue. Si ce qui se passe à l'écran ne tient pas debout, c'est à cause du Script. Si l'acteur fait une chose qui n'a aucun sens logique mais fait étonnamment avancer l'intrigue, c'est parce qu'il a lu le Script.

Ainsi, l'acteur peut faire un jet de Script pour rencontrer "comme par hasard" le sbire du grand méchant, ou le contact qui a précisément l'information requise, ou ouvrir la boîte qui contient le McGuffin au bon moment.

Chaque utilisation de l'attribut Script fait baisser le score de Script de 1 point, ce qui fait qu'il devient progressivement de plus en plus difficile d'altérer le déroulement du film à mesure qu'il avance. C'est d'ailleurs un peu normal : trop de twists perdraient le spectateur, et trop de coïncidences et révélations (puis contre-révélations) sucessives finiraient par l'agacer ou lui faire perdre le fil.

Dès le générique de fin du film, le score de Script de l'acteur reviendra à son score initial en prévision du film suivant.

À la création de l'acteur, le Script initial est noté dans la section "Script max" de la feuille de personnage. Le reste de la case sert à noter le Script actuel. Pour les premiers rôles prétirés de cette bande-annonce, qui se trouvent en encart central, le Script maximum est déjà noté.

Quand et comment utiliser le script ?

Le script est une précieuse ressource qui se raréfie tout au long du film. Toutefois, c'est une ressource qui ne s'utilise **que lorsque l'acteur souhaite que le déroulement des événements qui lui sont extérieurs défie la logique**.

Par exemple, si, dans une situation banale, les premiers rôles ont besoin que des figurants ennemis restent immobiles, cela arrivera à leur seule demande sans qu'il y ait besoin d'un quelconque jet de Script. En revanche, si les figurants sont pieds nus sur des charbons ardents, un jet de Script sera nécessaire.

Point important : lorsqu'ils utilisent leurs points de script, les acteurs n'ont pas d'obligation de respecter "les lois du genre" dont relève le film. Un acteur peut ainsi parfaitement faire intervenir des extraterrestres au milieu d'un polar noir - sous réserve évidemment que tout le monde s'amuse.

La réalisation étant au service de la mise en valeur des premiers rôles, il n'est pas non plus nécessaire de dépenser des points de Script pour que la caméra se place à un endroit plutôt qu'un autre, sauf si ces effets de caméra altèrent le film en violant la "suspension d'incrédulité" du spectateur.



Répertoire

Le répertoire est constitué des petits coups de pouce que l'acteur peut recevoir sur le tournage et, postérieurement à celui-ci, de la part des différentes équipes travaillant sur le film en post-production.

Les utilisations disponibles des coups de pouce et capacités spéciales du répertoire de l'acteur sont notées par une coche sur la feuille d'acteur d'UV3D, dans les trous de pellicule argentique situés sur la gauche. Chaque fois qu'un coup de pouce ou une capacité spéciale est utilisé au cours du film, l'acteur coche (avec un crayon ou un porte-mines) le trou correspondant sur la droite de la pellicule.

Lorsque débute un nouveau film où l'acteur joue le même stéréotype, il suffit de gommer toutes les coches au crayon dans les trous de pellicule sur la droite de chaque coup de pouce et capacité spéciale afin de disposer d'un acteur "prêt-à-jouer".

Pour bénéficier des effets de l'un de ces coups de pouce pendant un film, il faut dépenser des utilisations de celui-ci. Les utilisations de ces coups de pouce sont limitées à un seul film : une fois une utilisation d'un coup de pouce dépensée, il ne peut plus y être fait appel avant le générique de fin.

Les coups de pouce peuvent être utilisés à tout moment. Il est tout à fait possible de combiner en même temps les effets de plusieurs coups de pouce (et capacités spéciales) différents et/ou de dépenser plusieurs utilisations à la fois du même coup de pouce. Dans ce dernier cas :

- si l'effet du coup de pouce est d'ajouter ou de soustraire quelque chose, l'effet est multiplié d'autant que d'utilisations dépensées ;
- si l'effet du coup de pouce est de multiplier ou de diviser quelque chose, le facteur multiplicateur ou diviseur est augmenté de 1 par dépense d'utilisations supplémentaires.

Un peu d'imagination, que diable !

Les effets indiqués sont des exemples. Si un joueur a une meilleure idée pour les effets d'un coup de pouce — par exemple utiliser le coup de pouce "*Réalisation*" pour faire un plan séquence avec *split screen* à la Brian de Palma et ainsi minuter précisément le déroulement d'événements simultanés — qu'il se fasse plaisir (dans les limites du raisonnable, bien entendu) !

Coups de pouce

Cabotinage. Le Cabotinage permet à un acteur de mettre en avant son talent personnel (ou absence de talent) en digne disciple de Thalie, muse du théâtre. Dépenser 1 utilisation de Cabotinage permet à l'acteur :

- soit de se lancer dans une tirade en crevant l'écran, stoppant ou annulant les effets de toutes les actions en cours des autres premiers rôles, rôles secondaires et figurants (qu'ils entendent ou non la tirade). Un autre acteur peut surenchérir sur cette utilisation en dépensant encore plus d'utilisations de Cabotinage, essayant de "confisquer la scène" au premier acteur. Rien n'empêche d'utiliser ce coup de pouce en pleine fusillade ou bagarre pour se lancer quelques dialogues bien sentis, ou de faire un aparté émouvant ("- *Pars devant, John, je vais essayer de les retenir...!*" "- *Non, Steve, je ne te laisserai pas !*") ;
- soit, via une réplique mordante ou une gestuelle particulière commune à ses films (ainsi le grand écart facial pour Jean-Claude Van Damme), afin d'assurer le "*fan service*" et ainsi d'augmenter de 1 le score de Cran ou de Script pour une action concomitante à cette réplique.

Mixage. Le Mixage permet à un acteur de faire corriger a posteriori d'éventuels défauts ou lacunes de la piste audio du film (une bande originale, des effets sonores), impossibles à repérer au moment des rushes (un bafouillis ou un accent affreux). Dépenser 1 utilisation de Mixage permet à l'acteur :

- soit de revenir sur une phrase de dialogue prononcée par l'acteur pour la remplacer par n'importe quelle autre (merveilles de la post-synchronisation), ce qui permet aussi à l'acteur de relancer tout jet de dés lié à cette interaction sociale ;
- soit, au cours de la séquence bénéficiant de la postproduction audio (effets sonores, bande originale entraînante), d'augmenter de 1 le niveau spectaculaire de la séquence dont l'importance est soulignée par ces effets sonores ou cette bande originale.

Mondanités. L'acteur a des amis, des pistons, des relations (acteurs célèbres, producteurs, réalisateurs, politiciens, syndicats) qui lui permettent de faire pression sur le studio, sur les producteurs, et sur les réalisateurs. Dépenser 1 utilisation de Mondanités permet à l'acteur :

- soit de faire soudain intervenir un ami acteur célèbre qui viendra donner un coup de main bienvenu à l'acteur en difficulté, fournir des indices, ou jouer les taxis jusqu'à la scène suivante. Les gains de popularité liés aux actions et interactions avec cet acteur célèbre sont doublés. Le caméo ne pourra pas durer plus d'une scène par utilisation dépensée de ce coup de pouce ;
- soit d'annuler l'utilisation d'un coup de pouce par tout autre acteur... y compris Mondanités.

> "- *Hé mais, aucun nom ni adjectif épithète ne donne accès au coup de pouce "Mondanités" ?*" Eh non, mon petit : vous débutez dans votre carrière ! Bien entendu, vous pouvez acheter des utilisations de ce coup de pouce, mais en contrepartie vous aurez moins d'utilisations des autres coups de pouce : le talent ou les relations... Il faut choisir ! En attendant, mon petit, allez me chercher un thé, vous serez gentil.

Montage. Le Montage permet de souligner l'impact de certaines scènes et actions, ainsi que, dans les cas extrêmes, sauver un film du naufrage en essayant d'y réintroduire une logique parfois absente des rushes. Dépenser 1 utilisation de Montage permet à l'acteur :

- soit de montrer une attaque à l'écran sous un autre angle de vue, multipliant les dégâts infligés par le nombre d'angles de vue présentés à l'écran ;
- soit de vivre immédiatement 1 scène entière en "flashback", permettant d'établir a posteriori des faits, savoirs ou objets à disposition de l'acteur. Plusieurs premiers rôles peuvent vivre le même flashback, à condition de dépenser autant d'utilisations de Montage par scène que de premiers rôles présents dans ce flashback. Ceci permet aussi aux premiers rôles ayant participé au flashback d'augmenter de 1 leur score de Cran ou de Script pour la prochaine action liée aux informations recueillies dans ce flashback. Alternativement, l'acteur peut déclencher une soudaine scène de rêve, qui n'existe évidemment que dans son esprit — souvent à des fins humoristiques — avant que l'histoire ne reprenne son cours normal. Ceci lui permet d'accumuler de la popularité en fonction du degré d'hilarité déclenché autour de la table.

Production. Avoir de bonnes relations avec les producteurs du film est essentiel pour tout acteur. La Production peut intervenir dans les conflits entre acteurs, ou entre acteur et réalisateur. Pour peu que l'acteur se soumette aux dures lois de la célébrité, la production peut lui apporter son soutien et augmenter sa popularité. Dépenser 1 utilisation de Production permet à l'acteur :

- soit de demander au producteur qu'il impose une deuxième prise au réalisateur. L'action précédente de l'acteur est annulée et totalement rejouée (et ses conséquences éventuelles aussi, jusqu'à inclure toute la séquence) ;
- soit d'augmenter de 1 le score de Cran ou de Script pour une action, à condition d'y mettre fortement en valeur le produit d'un sponsor du film.

Réalisation. La Réalisation permet de mettre en valeur les actions les plus héroïques, en les soulignant via des effets de caméra, des zooms, des ralentis, etc. Dépenser 1 utilisation de Réalisation permet à l'acteur :

- soit de faire filmer une attaque, une explosion ou une situation au ralenti (avec ou sans **bullet-time**), annulant ainsi tous les dégâts liés à cette attaque, à cette explosion ou à cette situation (c'est au ralenti, donc facile à éviter) ;
- soit de faire filmer en gros plan son visage grimaçant afin de souligner l'importance et les enjeux dramatiques de l'action qu'il est en train d'entreprendre, augmentant de 1 le score de Cran ou de Script pour cette action.

Rôle. Le Rôle est le personnage que va incarner l'acteur. S'imprégnant de de son rôle, l'acteur va faire son possible pour donner à son personnage une dimension tragique et réaliste... Ou pas. Dépenser 1 utilisation de Rôle permet à l'acteur :

- soit d'utiliser une spécialité (qui doit être choisie au moment de l'acquisition de ce coup de pouce) du rôle ("- *Mon personnage est plombier, il a donc la spécialité : plomberie*"). Évidemment, rien n'empêche de posséder plusieurs spécialités, dont le nombre est limité par le nombre d'utilisations de ce coup de pouce. Utiliser une spécialité augmente automatiquement d'un rang le niveau spectaculaire et multiplie par 2 les gains de popularité des jets de dés impliquant l'utilisation de la spécialité ("- *J'essaie d'étrangler le ninja avec le tuyau d'arrivée d'eau en utilisant ma spécialité : plomberie pour le démonter rapidement !*") ;
- soit, si l'acteur est en mesure de trouver une motivation dramatique adéquate ("- *c'est le sorcier qui a tué mes parents !*") liée à son rôle pour accomplir sa prochaine action, d'augmenter de 1 son score de Cran ou de Script pour cette action.

Scénaristes. Les Scénaristes sont des gens pleins d'idées géniales, mais avec une forte tendance à en oublier certaines au fur et à mesure des multiples réécritures du scénario. Sans compter l'importance de plaire au plus grand nombre. Dépenser 1 utilisation de Scénaristes permet à l'acteur&8239;:

- soit de disposer d'une information claire en réponse à toute question posée au réalisateur, y compris sur la prochaine action à accomplir, qui lui est soufflée hors-champ ("*coupe le fil rouge, crétin !*") ;
- soit d'exploiter ou contredire (avec une justification foireuse) une information établie plusieurs séquences voire scènes auparavant ("*Oui, il est établi que cette substance est inflammable puisque le camion avait explosé, mais là c'est différent parce qu'elle est sous forme solide !*") pour réaliser une action, augmentant 1 le score de Cran ou de Script pour cette action.

SPFX. Les responsables des effets spéciaux (SPFX) sont dorénavant incontournables dans les films d'action, et permettent de montrer l'impossible au public. Dépenser 1 utilisation de SPFX permet à l'acteur :

- soit de bénéficier de doublures (vrais cascadeurs ou CGI), d'effets pyrotechniques, de maquillages impressionnants, de poches d'hémoglobine, d'adversaires entièrement numériques, ce qui multiplie par 2 tous les gains de popularité associés aux actions améliorées par les effets spéciaux (y compris les jets contre l'acteur);
- soit de rendre une action particulièrement impressionnante, augmentant de 1 le score de Cran ou de Script pour cette action.

Une capacité spéciale rien que pour les méchants

La capacité spéciale "*Bien tenté, mais...*" est réservée aux antagonistes. Elle permet à l'acteur qui la possède d'annuler instantanément toutes ses blessures, à n'importe quel moment d'une séquence ou d'un plan. Cette faculté peut même être utilisée après la mort pourtant manifeste de l'acteur.

Défauts

Un film a toujours de petits défauts, des lacunes dans l'intrigue qui n'ont pas pu être corrigées au montage, des coups de mou des acteurs, des problèmes techniques au cours du tournage et en post-production, des facilités et autres inconséquences dans le déroulement de l'intrigue.

Ces petits problèmes techniques sont inévitables dans un film. Tous les acteurs ont par conséquent le défaut "Pâmoison passagère", et chaque acteur subit également deux autres défauts liés à son stéréotype. L'acteur peut activer ses défauts lorsqu'il le souhaite, et le réalisateur peut également imposer l'activation de ces défauts à tout moment de son choix.

Accessoires défectueux. Un équipement dont l'acteur avait besoin s'arrête brutalement et définitivement de fonctionner, ou bien se révèle ne pas fonctionner du tout. L'arme de l'acteur s'enraye, sa voiture ne démarre pas, l'épée magique ne magique plus. Il va falloir faire avec, ma bonne dame. Comme il s'agit d'un défaut, évidemment il n'est pas possible de réparer l'accessoire par l'application de points de Cran.

CGI foireux. Il fallait bien montrer ce gros monstre / cette catastrophe / cette blessure dans le film, mais les effets spéciaux à la palette graphique ont été confiés à un prestataire qui au final les a sous-traités à un orang-outan aveugle avant de faire faillite (heureusement, aucun orang-outan n'a été blessé durant la réalisation de ce jeu). Quand le rendu a été découvert, c'était trop tard. Résultat, les images font archi-chiqué, et on ne croit pas du tout à la scène, dont le niveau spectaculaire diminue d'un rang.

Conversion 3D pourrie. Pour faire vendre, les producteurs se sont dit qu'il fallait que le film soit en 3D. Le problème, c'est que le film a été réalisé en 2D classique, et que le budget était épuisé. Pour économiser un peu, le cousin bigleux du producteur appelé en renfort a fait ce qu'il a pu - c'est-à-dire pas grand chose.

Résultat, le nez de l'acteur se trouve au premier plan mais pas le reste de son visage, et les attaques des antagonistes semblent venir de nulle part. Pour une action, le réalisateur peut enlever 3 dés du jet de l'acteur après que ceux-ci aient été lancés, et les considérer comme faisant partie du jet en opposition.

Mais j'ai pas de défauts, je suis une Mary Sue (ou un Gary Stu) !

D'après Wikipedia, "*Mary-Sue est un nom péjoratif donné à un personnage de fiction trop parfait, très souvent la projection de l'auteur même dans un univers fictif. Ce terme est habituellement utilisé dans les critiques de fictions écrites par des fans, mais peut concerner un personnage d'une œuvre originale.*"

De fait, avez-vous remarqué combien certains personnages de films deviennent moins intéressants chaque fois que la manière dont ils sont écrits ou les événements du scénario les mettent toujours en valeur sans jamais sembler leur faire courir un quelconque danger ? Un peu comme Jennifer Lawrence dans Hunger Games ou Vin Diesel dans Bloodshot ?

Qui se souviendrait de Bruce Willis jouant John McClane dans Die Hard s'il n'avait pas eu les pieds nus déchiquetés par le verre brisé des cloisons de bureau (avec l'utilisation du défaut Santé cohérente pour au moins une scène) ?

Il n'y a aucune obligation pour les premiers rôles d'utiliser leurs défauts au cours du film. Mais pour encourager les premiers rôles à se comporter autrement que comme des Mary Sue (ou Gary Stu), UV3D récompense l'utilisation des défauts (et sanctionne leur non-utilisation) par un facteur multiplicateur du nombre des points de popularité qu'il a acquis au cours du film.

Utilisation des défauts au cours du film

Défauts utilisés	Multiplicateur des PP
0	x 1
1	x 2
2	x 3
3	x 4

Éclair de lucidité. L'acteur est soudain victime d'un accès de bon sens pendant tout le reste de la scène : il se protège consciencieusement avant d'aller à l'assaut, avertit les autorités, passe par la voie hiérarchique, accomplit son devoir, ne prend pas de risques inconsidérés, et fait des choses totalement logiques et raisonnables par rapport à la situation dans laquelle il se trouve. En termes de jeu, il ne peut plus atteindre le niveau spectaculaire *OMGWTF*, mais est limité au niveau spectaculaire *WOW*, pendant tout le reste de la scène.

Faux raccord. Petite erreur de montage. Le réalisateur décide qu'un acteur mort au cours d'une scène est en fait encore en vie, ou qu'un élément de décor ou un accessoire détruits au cours de cette scène sont en réalité encore intacts. Ceci dure aussi longtemps que le souhaite le réalisateur, jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau tués ou détruits ou bien que la scène se termine. Cette survivance de l'acteur ou du décor ne peut pas s'étendre au-delà de la scène au cours de laquelle ils ont été tués ou détruits.

Masochisme compulsif. Jusqu'ici, les faits et gestes de l'acteur ne s'étaient pas particulièrement caractérisés par leur logique, mais ce défaut aggrave encore la situation. Quand tout semble hurler "*piège !*" à l'acteur, celui-ci doit se jeter dedans tête baissée et sans aucune préparation.

Pâmoison passagère. Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et ce dernier sombre dans l'inconscience. Lui qui jusqu'ici avait résisté à une explosion de fusée, à un crash d'hélicoptère, et à une implosion de sous-marin, il aura donc suffi d'un bon coup de poêle sur le crâne ou d'une petite émotion pour le faire tomber évanoui et inconscient.

Santé cohérente. Le réalisateur et les scénaristes se souviennent subitement qu'un personnage dont les entrailles ont été mises à l'air dans une scène devrait quand même avoir du mal à galoper comme un cabri dans la scène suivante. Lorsque ce problème est utilisé, l'acteur garde donc ses blessures de la scène précédente, qui ne guérissent pas automagiquement. Il ne guérira de la totalité de ses blessures qu'à la scène postérieure à la scène en cours.

Conseils à propos des défauts

S'ils souhaitent maximiser leurs gains de popularité au cours du film, les acteurs ne doivent pas seulement compter sur le réalisateur, mais être proactifs dans l'utilisation de leurs défauts au cours du film.

La principale exception est le défaut "Pâmoison passagère", dont l'utilité est de permettre au réalisateur de mettre les premiers rôles en défaut au moins une fois dans le film lorsqu'ils se révèlent, pour une raison ou une autre, particulièrement invulnérables et impossibles à capturer ou neutraliser alors que cela servirait pourtant l'intérêt du film.



Stéréotypes

Dans UV3D, votre acteur est enfermé dans un rôle stéréotypique. Les stéréotypes sont définis par la combinaison d'un nom et d'un adjectif épithète. Cette combinaison donne les scores initiaux de Cran et de Script de l'acteur, ainsi que les coups de pouce figurant dans son répertoire et les défauts usuels de ses films (et le nombre d'utilisations de ceux-ci, qui ne peut jamais dépasser 4 par coup de pouce).

Lorsque le nom et l'adjectif épithète de l'acteur proposent le même coup de pouce, alors l'acteur ajoute tout simplement le nombre indiqué d'utilisations disponibles à ce coup de pouce.

Chaque stéréotype ajoute également **2 capacités spéciales** au répertoire de l'acteur, respectivement liées au nom et à l'adjectif, dans lesquelles il peut initialement répartir **3 utilisations**.

En outre, l'acteur peut choisir **1 utilisation supplémentaire** de n'importe quel coup de pouce (hors capacités spéciales).

Pour les besoins de cette bande-annonce

Les prétirés de cette bande-annonce, qui figurent en encart central, sont presque prêts. Il ne vous reste plus qu'à :

- **définir la ou les spécialités** associées aux utilisations disponibles du coup de pouce Rôle ;
- **choisir la dernière utilisation supplémentaire d'un coup de pouce** ;
- pour le premier rôle dont le stéréotype est *Assassin Imprévisible*, à **choisir un défaut au choix** dans la liste ci-avant.

Faisons les comptes

Les rôles prétirés présentés en encart central (i.e. sans aucun Point de Popularité) commencent donc leur carrière avec :

- **8** utilisations de coups de pouce standard - dont l'un reste à choisir avant le début du film ;
- **3** utilisations de capacités spéciales parmi celles proposées pour son stéréotype ; et
- **3** utilisations de défauts (dont le défaut obligatoire "*pâmoison passagère*"), dont l'un doit être encore choisi par l'*Assassin imprévisible*.



Mise en scène

Pour l'essentiel, la mise en scène relève de la responsabilité du réalisateur. C'est lui qui va décrire, dans les termes les plus "*cinématiques*" possibles, la situation initiale dans laquelle les acteurs vont devoir agir et interagir. Cette responsabilité est partagée, parce que les acteurs auront, de leur côté, la responsabilité d'interpréter leur rôle le plus fidèlement possible, et de décrire en détail leurs actions.

Pas de logique : ce n'est qu'un film !

N'oubliez pas que tout cela n'est qu'un film, et qui plus est un film d'action. Si ce que font les différents acteurs n'est pas très logique par rapport à l'intrigue... Ça n'a aucune importance : c'est le script qui a été écrit comme ça !
En revanche, souvenez-vous des trous béants du scénario lorsque vous ferez les interviews des acteurs lors de la promotion du film...

Le découpage en plans, séquences et scènes

Un ***plan*** est l'unité de temps élémentaire au cours duquel un acteur accomplit une action (bouger, parler, attaquer, se défendre) avec ses points de Cran ou déclenche un événement grâce à ses points de Script. Il n'est possible d'accomplir une action spectaculaire qu'en dépensant des points d'action.

Une ***séquence*** est une succession de plans, pendant laquelle les acteurs peuvent accomplir une ou plusieurs actions selon la répartition de leurs points d'action et de leur initiative. Dans d'autres jeux de rôle, la notion de séquence correspondrait à un tour de jeu.

Une ***scène*** est une succession de séquences visant le même but narratif. Quand le décor, le temps, les acteurs, ou les objectifs narratifs changent, il s'agit d'une nouvelle scène.

Combien faut-il de dés pour jouer ?

Le réalisateur a besoin de 5 dés pour les difficultés, et souvent du double pour les seconds couteaux et grands méchants. Il n'est pas rare que les acteurs lancent plus d'une douzaine de d6 !

Préparez un bon tas de dés (une trentaine devrait faire l'affaire) au milieu de la table et vous serez paré à toute éventualité.

Principes généraux de mise en scène

Le réalisateur décrit le cadre de la scène, les acteurs décrivent les actions qu'ils entreprennent. Éventuellement, le réalisateur peut décrire les actions des acteurs qui ne sont pas interprétés par des joueurs. Tous peuvent décrire des événements extérieurs survenant dans le script (spontanément pour le réalisateur, et sur un jet de dés réussi pour un acteur).

Pour entreprendre une action incertaine ou faire advenir un événement souhaité, l'acteur lance des dés et en additionne les résultats. Les dés à lancer sont des dés à six faces (abrégés en **d6** ou **dés**).

De son côté, le réalisateur lance des dés (soit liés à la difficulté, soit liés à la puissance de l'opposition - des figurants, seconds rôles, ou le rôle principal antagoniste) et en additionne également les résultats.

Les résultats sont alors comparés, et le score le plus élevé remporte cette opposition :

- S'il s'agit de l'acteur, son action est réussie ;
- S'il s'agit du réalisateur, l'action entreprise par l'acteur a échoué ou l'attaque de l'antagoniste a réussi ;
- En cas d'égalité, l'acteur dont le statut est plus élevé l'emporte, sinon les résultats sont mitigés (voir plus loin).

Décors et accessoires

Les acteurs voudront se servir des décors et accessoires autour d'eux pour accomplir des cascades palpitantes, et pourraient demander au réalisateurs des détails sur ceux-ci.

Les acteurs doivent garder à l'esprit que les décors et accessoires disponibles (ou indisponibles) sont là pour servir le film, et sont donc toujours au service des cascades entreprises par les acteurs : s'il est logique ou naturel qu'un élément de décor ou accessoire soit présent ou absent dans la séquence, alors **les acteurs peuvent se servir naturellement de cette présence ou absence sans avoir à se justifier**.

- S'il a été établi que l'élément de décor a déjà été détruit ou rendu inutilisable, l'acteur devra dépenser une utilisation du défaut "*faux raccord*" ;
- S'il n'est pas logique ni naturel que l'élément de décor ou l'accessoire soit présent, un jet de Script réussi sera nécessaire pour établir sa présence dans la scène.

Résolution des actions

Pour savoir si une action réussit ou échoue, le premier rôle doit lancer un certain nombre de dés pour battre la difficulté décidée par le réalisateur, qui lui-même lance un certain nombre de dés.

Si la somme des résultats des dés du premier rôle excède la somme des résultats des dés du réalisateur, l'action est réussie.

Dans le cas contraire, l'action est ratée (ou le rôle antagoniste - grand méchant, second couteau ou groupe de figurants - a réussi son action / empêché celle du premier rôle).

En cas d'égalité, le rôle dont le statut est le plus important l'emporte, sinon le résultat est mitigé - ce qui peut impliquer que des actions en opposition réussissent simultanément.

Points d'action

L'acteur dispose d'un total de points d'action égal à son score de Cran et à son score de Script.

Les points d'action venant du Cran sont le carburant des actions et cascades de l'acteur.

Les points d'action venant du Script sont le carburant des opportunités et événements défiant la logique et en principe indépendants de l'acteur, mais qui se produisent selon sa volonté.

Il n'est pas possible de "panacher" des points d'action venant à la fois du Cran et du Script pour réaliser une seule et même action. En revanche, rien n'empêche l'acteur d'investir des points de Script pour tenter de créer une opportunité, puis d'investir des points de Cran pour agir et ainsi l'exploiter si elle se produit, tout ceci au cours de la même séquence.

Les points de Cran investis sont toujours regagnés en totalité au début de la séquence suivante.

Les points de Script investis sont regagnés au début de la séquence suivante, mais diminués de 1 par événement qu'ils ont alimenté au cours de la séquence précédente.

Il n'y a aucune limite théorique au nombre d'actions qu'un acteur peut tenter de réaliser au cours d'une séquence, tant que chaque action est alimentée par la dépense d'au moins un point d'action. Pour agir une premère fois, puis agir ou réagir à nouveau plus tard dans la même séquence, il est donc **indispensable** de garder quelques points d'action en réserve.

Initiative et actions multiples

L'initiative des actions au cours d'une séquence est basée sur le nombre de protagonistes de part et d'autre :

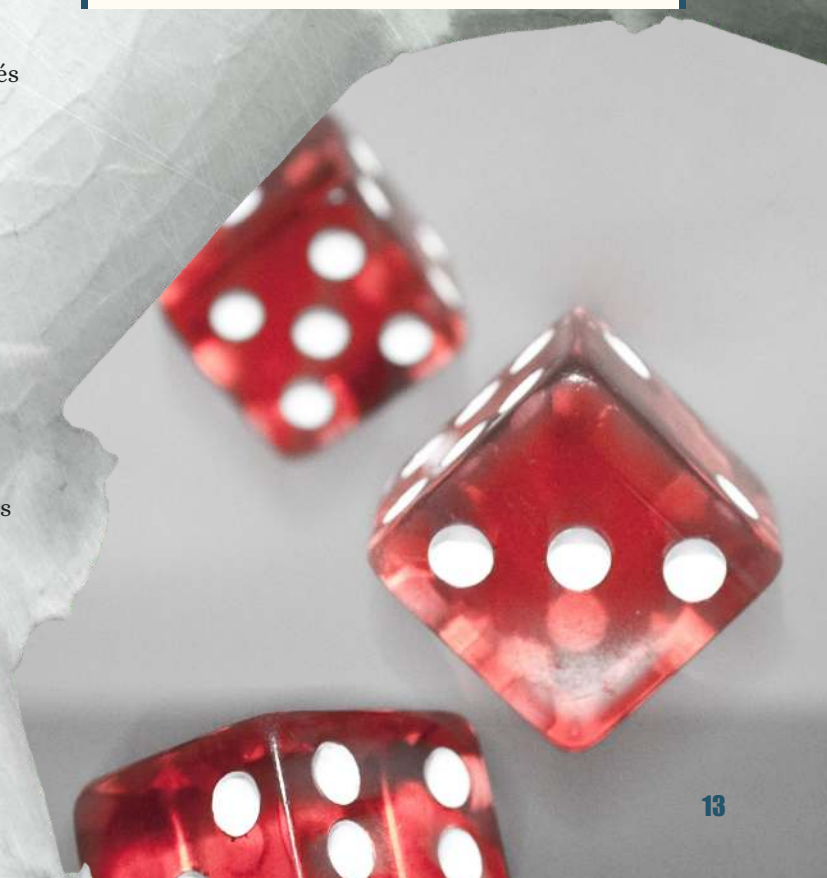
> **La faction la moins nombreuse agit toujours en premier**
>
> Il y a une exception, mais elle ne figurera pas dans cette bande annonce.

Si les premiers rôles attaquent à plusieurs le grand méchant ou un second couteau, ce sont ces derniers qui agiront avant les premiers rôles !

Au sein d'une même faction ou quand les factions présentent le même nombre d'acteurs, l'initiative est décroissante, basée sur le nombre de points d'action investis dans chaque action. Le nombre de points d'action investis pour une action représente en effet également le rang d'initiative maximum auquel cette action peut se produire. Sous cette réserve, chaque acteur a un contrôle total sur l'ordre dans lequel les actions qu'il met en oeuvre se produisent.

Cela signifie qu'un acteur qui choisit de faire beaucoup d'actions au cours de la séquence agira souvent après un acteur qui se limite à faire peu d'actions, parce que ce dernier ne divisera pas son total de points d'action.

> **Une fois tous ses points d'action dépensés, l'acteur ne peut plus rien faire avant la prochaine séquence**



En particulier, l'acteur dont tous les points d'action disponibles ont été dépensés ne peut plus lancer de dés en opposition aux actions tentées par les acteurs appartenant à la faction adverse, que ce soit pour se défendre, pour essayer de résister à leurs vilenies, ou encore pour déjouer leurs plans.

Il est donc fortement avisé pour un acteur de garder quelques points d'action dans sa manche s'il en a l'opportunité. Après tout, on ne sait jamais...

Le nombre de dés à lancer

Ce nombre de dés est normalement égal au nombre de points d'action investis dans l'action, ajusté par l'intensité de la scène et le niveau spectaculaire de l'action entreprise.

Pour éviter les calculs fastidieux, une table combinée des ajustements figure au bas de cette page. Elle inclut en outre deux cas exceptionels à garder à l'esprit.

Intensités des scènes

Scène	Utilité	Ajustement du lancer
Exposition / figurant	Met en place des éléments expliquant l'intrigue ou les enjeux. L'antagoniste le plus dangereux n'est qu'un figurant.	+0 dé
Tendue / 2nd couteau	Présente des enjeux narratifs importants et fait avancer l'intrigue. L'antagoniste le plus dangereux est au pire un second couteau.	-1 dé
Haletante / premier rôle	L'un des morceaux de bravoure du film censés scotcher le spectateur. L'antagoniste le plus dangereux peut être un premier rôle.	-2 dés

Niveau spectaculaire

NS	Explication	Ajustement du lancer
Zzz	Rien d'intéressant à l'écran. Les spectateurs sont dans le coma.	-1 dé
Bof	Archi-revu sans aucune originalité. Les spectateurs baillent.	+0 dé
Wow	Original, inattendu, les spectateurs se redressent sur leurs sièges.	+1 dé
OMGWTF	Le choc Star Wars en 1977. Personne n'a jamais vu un truc pareil.	+2 dés

Table combinée des ajustements

Tous ces ajustements sont basés sur le nombre de points d'action investis. Croiser l'intensité de la scène et le niveau spectaculaire de l'action indique le nombre de dés à lancer.

Niveau spectaculaire :	*Zzz*	*Bof*	*Wow*	*OMGWTF*
Scène / type d'opposition				
Scène d'exposition / figurant	1d6*	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / rôle principal	-3	-2	-1	Actuel +1**

* Lorsque la scène est une scène d'exposition / figuration, et que le niveau spectaculaire de l'action décrite est Zzz, alors le premier rôle ne lance qu'**un seul et unique dé pour cette action, quel que soit le nombre de points d'actions investi**. En effet, non seulement c'est une scène qui n'est pas très intéressante par nature, mais en plus l'acteur a réussi à la rendre encore plus ennuyeuse.

** Lorsque la scène est une scène haletante / rôle principal, et que le niveau spectaculaire de l'action décrite est OMGWTF, alors le premier rôle lance **autant de dés que son score actuel de Cran ou de Script +1d6, ceci quel que soit le nombre de points d'actions investi**. En effet, non seulement les enjeux de la scène sont déjà considérables, mais en outre les acteurs et le réalisateur sont parvenus à la rendre totalement époustouflante

L'ajustement des actions de Script

Par définition, les dépenses de points de Script permettent d'intégrer au montage du film des plans qui ne portent pas sur les actions entreprises par les premiers rôles, mais sur l'établissement d'un fait dans la narration. Lorsque ce fait est spectaculaire, le nombre de dés est ajusté selon la table ci-avant.

Cependant, il est fréquent que certains faits n'ont rien de spectaculaire tout en étant si improbables (par exemple, une tasse de porcelaine résistant à une explosion) qu'il requièrent un jet de Script. Dans ce cas, la notion de Niveau Spectaculaire (NS) n'a pas vraiment de sens.

Actions de script non spectaculaires

Afin de prendre en compte cet état de fait, lorsque le "fait narratif" qu'un premier rôle souhaite déclencher avec un jet de Script n'est pas (et ne peut pas être) spectaculaire par nature, le plus simple est de laisser l'acteur lancer un nombre de dés égal à son score actuel de Script avec seulement l'ajustement lié à l'intensité de la scène (de +0 à -2 dés), en opposition à la difficulté lancée par le réalisateur (sur la base de la probabilité de l'événement souhaité).

Difficulté des actions

La difficulté des actions entreprises est représentée par le nombre de dés lancé par le réalisateur. Ces jets de dés se font au vu et au su des premiers rôles.

Actions sans opposition

L'échelle de difficulté de chaque action est déterminée par le réalisateur, de manière totalement indépendante de leur caractère spectaculaire. Le réalisateur lance des dés en opposition pour chaque action selon l'échelle de difficulté suivante :

Difficulté estimée	Dés d'opposition
Même moi je peux le faire... peut-être ?	2 dés
Matériellement possible mais quand même très improbable	3 dés
Matériellement impossible... sauf dans ce film ?	4 dés
Inconcevable. Y penser seulement est déjà un signe de démence !	5 dés

Jets en opposition à d'autres acteurs

Alternativement, lorsqu'il s'agit d'un jet en opposition d'un premier rôle contre un grand méchant ou second couteau, le réalisateur utilise les points de Cran et de Script de ce rôle, voire des coups de pouce si ceux-ci en disposent.

Les actions contre des figurants sont considérées comme des actions sans jet d'opposition, avec une difficulté fixe. En revanche, les figurants agissent avec un unique pool de points d'action, égal au nombre de figurants, que le réalisateur répartit à sa convenance. Ce pool diminue à mesure que les figurants sont mis hors de combat au cours de la scène par les premiers rôles, chaque figurant ne disposant que d'un seul et unique point d'action par séquence.

Ah mais j'ai pas le temps de calculer !

Une manière efficace de gérer les premiers rôles antagonistes (grands méchants) et seconds couteaux sans avoir à gérer leurs coups de pouce est tout simplement de leur allouer des dés supplémentaires (en général 12 à 17 pour les premiers rôles, 5 à 10 pour les seconds couteaux). Ces dés sont consommés au fur et à mesure du film, pour simuler les coups de pouce nécessaires à l'intrigue dont devrait bénéficier l'acteur incarnant ce rôle antagoniste.

L'Ultime Vengeance (3D)

Cette règle totalement optionnelle autorise un premier rôle (et seulement un premier rôle - pas un grand méchant) à se sacrifier **définitivement** (enfin disons pour ce film) afin de réaliser presque à coup sûr une action. Le premier rôle qui annonce une Ultime Vengeance en décrivant une action lance non seulement la totalité de ses points de Cran actuels (toutes blessures étant ignorées) ou bien son score *initial* de Script, ajoute en plus 3 dés à ce total, et peut en outre relancer tous les 1 obtenus (le nombre de dés lancés - et relancés - est ajouté au total de popularité de l'acteur).
L'Ultime Vengeance peut être invoquée à tout moment, à n'importe quel moment de l'initiative, ceci même si le premier rôle n'a plus de points de Cran disponibles.
La mort du premier rôle est irrémédiable : il ne lui sera pas possible de dépenser des utilisations de capacités spéciales comme par exemple *réapparition surprise* pour revenir avant que ne débute le générique de fin du film (en revanche, c'est tout à fait autorisé pour une scène post-générique).

Combat et blessures

Dans le cadre d'un combat, les jets de dés réussis infligent des blessures en fonction des résultats des dés pris individuellement, entre autres sur la base du Seuil d'Importance Scénaristique (abrégé en SIS) du personnage blessé.

Seuil d'Importance Scénaristique

Les seuils d'importance scénaristiques (abrégés en SIS) des différents types de rôles sont les suivants :

Rôle	SIS
Premiers rôles / grands méchants	6
Seconds couteaux	4+
Figurants	2+

Chaque dé d'une attaque réussie dont le résultat dépasse le seuil d'importance scénaristique de l'acteur attaqué constitue une blessure effectivement subie par ce dernier.

Si une attaque est réussie, mais qu'aucun dé ne dépasse le seuil d'importance scénaristique, alors le personnage a bien été blessé à l'écran, mais sans conséquences pratiques (d'où la remarque "- *C'est juste une égratignure*" dans beaucoup de films où des acteurs devraient théoriquement être en train de se vider de leur sang sur le plancher).

Les armes augmentent le nombre de blessures effectives subies à condition toutefois que le seuil d'importance scénaristique de l'acteur attaqué ait été dépassé (et qu'il ait donc reçu au moins une blessure).

Les protections (qui sont pour les mauviettes) diminuent le nombre de blessures effectives subies.

Les figurants étant gérés sous la forme d'un pool de points d'action égal à leur nombre, une seule attaque réussie d'un premier rôle peut en mettre hors de combat plusieurs à la fois : c'est normal, tout ceci n'est qu'un film, ne vous inquiétez pas.

Rappel sur les effets des blessures

Chaque blessure subie rend indisponible 1 point de Cran (les points de Script ne sont pas affectés). Les blessures sont toute annulées à chaque nouvelle scène, sauf utilisation du défaut "*Santé cohérente*". Notez que les acteurs peuvent présenter des plaies, contusions et mutilations pendant tout le film : c'est juste qu'elles n'ont plus d'effet mécanique sur les points de Cran. Et ça ne les empêchera pas de se plaindre de leurs cruelles blessures tout le reste du film.

Dégâts des armes

Les dégâts des armes sont les suivants :

Arme	Blessures supplémentaires
Couteau, batte, Walther PPK, cocktail molotov, shuriken, four micro-ondes	+1 blessure
Machette, baïonnette, épée longue, UZI, Desert Eagle, grenade, frigo	+2 blessures
Claymore, naginata, fusil à pompe, AK-47, chute de 30 mètres, collision humain-moto	+3 blessures
MG42, explosion de camion-citerne, collision humain-voiture	+4 blessures
Lance-grenades, gatling M61 "Vulcan", effondrement d'immeuble, collision humain-camion	+5 blessures
Roquette, explosion de station-service, bain d'acide, saut sans parachute	+6 blessures
Artillerie navale, missile air-sol, C4, coulée pyroclastique	+7 blessures

Remarques importantes sur les armes

- Les armes à feu n'ont besoin d'être rechargées que si cela sert la scène, et surtout son caractère spectaculaire ;
- Certaines armes infligent des blessures dans une zone autour de leur point d'impact. L'étendue de cette zone de dégâts et le nombre de blessures ainsi infligées sont laissées à l'appréciation du réalisateur.
- Un acteur subissant des blessures peut également être projeté en arrière d'un nombre de mètres égal au nombre de ces blessures, au choix de l'acteur ayant réussi l'attaque (surtout s'il s'agit de figurants ou de seconds couteaux) ;
- Le premier rôle infligeant une blessure à un figurant peut décider si ce dernier en meurt ou est simplement neutralisé. Dans ce dernier cas, il peut même décider du nombre de séquences ou de scènes pendant lesquelles le figurant est dans les vapes. C'est pour ça que personne ne meurt jamais dans l'Agence Tous Risques malgré les fusillades et explosions.

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Flic suave



Popularité

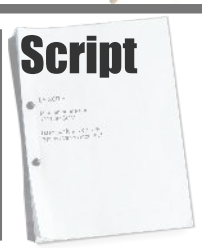


Cran



Initial (min) : 5

Script



Initial (max) : 7

Notes sur le rôle

Flic infiltré
Flic sous couverture enquêtant sur un possible trafic de stups du parrain Oncle So, mais qui n'en a trouvé aucune preuve : c'est à croire qu'Oncle So ne se livre pas au trafic de stupéfiants. Oncle So considère ce premier rôle comme l'enfant qu'il n'a pas eu.
A un ami fidèle, un ancien tueur devenu simple imprimeur.

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	
✓		Duo de choc. +1 NS à la scène quand ce premier rôle agit en équipe / coordination avec un autre premier rôle
✓		Réapparition surprise L'acteur meurt à l'écran pour réapparaître à tout moment de son choix (même si ça n'a pas de sens)

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé		
✓		**Cabotinage** • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.	**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.
✓		**Mixage** • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.	**Production** • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.
		Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.	**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.

Dispo	Utilisé		
✓		**Rôle** • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.	**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓	✓	**Scénaristes** • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.	Masochisme compulsif Quand tout semble crier "piège !" à l'acteur, il ne peut s'empêcher de se jeter dedans.
	✓	**SPFX** • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.	Faux raccord Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.

Ultime Vengeance 3D est © 2021 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Hors-la-loi implacable

Popularité

Cran

Initial (min) : 5

Script

Initial (max) : 7

Notes sur le rôle

Gangster nostalgique
Son ancien partenaire Chen venant d'être tué, ce premier rôle travaille dorénavant partenaire de la nièce/du neveu du parrain Oncle So. Nostalgique de l'époque où les gangsters avaient de l'honneur, ce premier rôle recherche activement le ou les meurtriers de Chen afin de le venger, le tout sans éveiller de soupçons dans la Triade.

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé
✓ ✓	Inspiration dramatique. S'il parvient à trouver une motivation adéquate, aucune défense n'est possible contre l'attaque de l'acteur.	✓	Vue subjective. La caméra représente l'acteur qui peut voir sans être vu pendant toute la scène (ou jusqu'à ce qu'il agisse).				

Coups de pouce +1 au choix

Cabotinage
- Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ;
- Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.

Mixage
- Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ;
- Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.

Mondanités
- Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ;
- Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.

Montage
- Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ;
- Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.

Production
- Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ;
- Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.

Réalisation
- Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ;
- Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.

Rôle
- Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ;
- Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.

Scénaristes
- Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ;
- Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.

SPFX
- Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ;
- Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Pâmoison passagère
Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.

Santé cohérente
Les blessures de l'acteur sont conservées pour la scène suivante.

Faux raccord
Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.

Ultime Vengeance 3D est © 2021 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Hors-la-loi téméraire

Popularité

Cran

Initial (min) : 4

Script

Initial (max) : 8

Notes sur le rôle

Neveu/nièce d'Oncle So
Ce premier rôle est celui du/de la jeune neveu/nièce d'Oncle So, qui vient d'être recruté(e) par la triade. Il/elle est jeune, naïf/ve, et prend souvent des décisions impulsives, mais admiratif/ve à l'égard de son partenaire plus âgé, le gangster nostalgique, à qui il/elle veut prouver sa valeur.

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	
✓		Violence gratuite Des figurants (avec un lien ténu avec l'intrigue) viennent soudainement baver sur les rouleaux de l'acteur.
✓	✓	Vue subjective. La caméra représente l'acteur qui peut voir sans être vu pendant toute la scène (ou jusqu'à ce qu'il agisse).

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé	
		Cabotinage • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.
		Mixage • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.
		Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.
✓		**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.
		Production • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.
✓		**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.
✓		**Rôle** • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.
✓		**Scénaristes** • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.
✓		**SPFX** • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo	Utilisé	
✓		**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓		Masochisme compulsif Quand tout semble crier "piège !" à l'acteur, il ne peut s'empêcher de se jeter dedans.
✓		Faux raccord Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.

Ultime Vengeance 3D est © 2021 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Assassin imprévisible

Popularité

Cran

Initial (min) : 5

Initial (max) : 7

Script

Notes sur le rôle

Ancien tueur
Ancien tueur attitré de la triade devenu simple imprimeur après avoir été évincé par Johnny Long (qui en a profité pour lui piquer sa copine Mai-Lin). Il est resté très bon ami avec le flic infiltré... dont il ignore la nature de flic infiltré. Il a une dette d'honneur et d'amitié envers Oncle So.

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	
✓		Zoom Zoom sur l'élément d'une attaque (balle, flèche, bombe, etc.) ou "bullet cam shot". Nombre de dés de l'attaque x2.
✓		Il ne va pas faire ça, quand même ? +1 NS et +3d6 à la difficulté de l'action (périlleuse voire suicidaire) entreprise.

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé			
✓		**Cabotinage** • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.	**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élement à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.	**Rôle** • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.
✓		**Mixage** • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.	**Production** • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.	**Scénaristes** • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.
		Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.	**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.	**SPFX** • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo	Utilisé	
✓		**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓		Santé cohérente Les blessures de l'acteur sont conservées pour la scène suivante.
✓		Un défaut au choix

Ultime Vengeance 3D est © 2021 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

Protections

Les protections, étant pour les mauviettes, font souvent baisser le niveau spectaculaire. Les protections sont les suivantes :

Protection	Effets
Vitres ou pare-brise	La vitre se casse mais **annule** la première attaque à distance contre un premier rôle ou second couteau
Dans l'eau	L'eau **annule** toutes les attaques à distance, sauf si c'est dramatiquement approprié
Corps d'un autre acteur	Voir ci-après l'encadré "*Remarques importantes sur les protections*"
Canapé, comptoir, table renversée	Voir ci-après l'encadré "*Remarques importantes sur les protections*"
Porte de bois, baril de métal	-1 blessure
Gilet pare-balles, armure médiévale	-2 blessures
Mur de briques, combinaison kevlar	-3 blessures
Surface métallique quelconque, béton	-4 blessures, -1 niveau spectaculaire
Armure de démineur	-5 blessures, -1 niveau spectaculaire
Poutrelles d'acier	-6 blessures, -2 niveaux spectaculaires
Armure d'"Iron Man"	-7 blessures, -2 niveaux spectaculaires

Remarques importantes sur les protections

- Les protections sont pour les mauviettes ;
- Si un premier rôle fait un rempart de son propre corps à un autre acteur, ce dernier ne subit aucune blessure (les lames et les balles ne peuvent pas traverser le corps du premier rôle, fabriqué dans un matériau trop dense) ;
- Un premier rôle peut utiliser le corps d'un figurant comme protection à -3 blessures ;
- Un figurant se protégeant du corps d'un autre figurant ne bénéficie d'aucune protection ;
- Les canapés, comptoirs et tables renversées annulent toutes les attaques à distance contre des acteurs autres que des figurants (sauf si c'est dramatiquement approprié), mais ne peuvent servir que pendant une seule séquence ;
- "- *Pas d'accord, Iron Man est spectaculaire même en armure !*" Ah oui ? Alors pourquoi est-ce qu'il utilise le coup de pouce Mixage pour mettre une bande originale entraînante ? Mauviette !





Popularité

Dans d'autres jeux, les joueurs poursuivent l'acquisition d'expérience. Dans UV3D, le but ultime poursuivi par chaque acteur, l'alpha et l'oméga de leur quête est la célébrité auprès des fans de cinéma. Cette célébrité est représentée par le concept de **popularité**.

Cette popularité est décomptée en Points de Popularité (PP), qui sont acquis au fur et à mesure du film.

Pas d'écran de jeu ?

UV3D n'a pas besoin d'être utilisé avec un écran de jeu (sinon un écran de cinéma). Compte tenu des mécanismes d'acquisition de la popularité, tous les jets de dés des premiers rôles et du réalisateur se font et doivent absolument être faits **au vu et au su de tous**.

Eh ouais, personne ne triche dans UV3D !

Tout au long de chaque film, chaque acteur doit impérativement garder le compte du nombre de :

1. **tous les dés qu'il a lancés au cours du film** ;
2. **tous les dés lancés par le réalisateur en opposition à ses propres actions** (mais pas les oppositions aux actions des autres acteurs).

À l'issue du film, l'acteur multiplie ce compte par le facteur résultant de l'utilisation des défauts au cours du film, ce facteur étant égal à **1 + le nombre de défauts utilisés** (ce facteur ne s'applique qu'aux points de popularité acquis au cours dudit film, et non à la totalité des points de popularité déjà possédés par l'acteur, évidemment).

Le résultat obtenu correspond au dixième du nombre de fans inconditionnels et absolus que l'acteur est parvenu à gagner grâce à son seul talent, compté en points de popularité (PP). S'il a oublié de noter certains jets… **TANT PIS POUR LUI !**

Chaque PP représente dix (10) fans inconditionnels et absolus de l'acteur.

Pour des raisons de commodité, afin de fluidifier le déroulement ~~de la partie~~ du film, il est préférable de noter le nombre de points de popularité accumulé à chaque jet, et de retarder la somme de tous les Points de Popularité (et sa multiplication par le facteur de défauts) à la fin du film.

Récompenses de popularité

Le réalisateur peut accorder des récompenses de points de popularité à toutes les décisions prises et répliques géniales prononcées par les premiers rôles, dès lors que celles-ci relèvent des clichés des films d'action, ou qu'elles apportent de l'intérêt à l'intrigue du film, et notamment ses enjeux émotionnels. Les acteurs peuvent même participer à des actions promotionnelles autour du film, mais ceci dépasse le cadre de cette seule bande-annonce.

Inspiration, hommage, ou plagiat ?

Il **doit** s'agir de décisions et répliques **originales** et **novatrices**.

Reprendre telle quelle une séquence d'action ou un dialogue d'un autre film est un plagiat paresseux qui sera immanquablement sanctionné par une ***perte significative de popularité*** (au moins -200 PP)... et par un procès retentissant intenté au réalisateur et au studio !

Exemples de récompenses de popularité

Situation	Récompense
L'acteur choisit soudain de ne plus avoir de munitions dans son arme, en plein duel	+10 PP
L'acteur lâche son arme	+25 PP
... par maladresse	+25 PP
... délibérément pour équilibrer un duel "*à la loyale*"	+50 PP
... mais l'adversaire ne se bat pas loyalement !	+25 PP
L'acteur parle "parfaitement" dans une autre langue et les sous-titres s'affichent pour les spectateurs non polyglottes	+25 PP
L'acteur se fait casser la figure et la caméra languit complaisamment sur ses blessures affreuses et les soins douloureux	+50 pp
L'acteur sauve le chien au péril de sa vie	+25 PP
... quand même Chuck Norris l'aurait laissé crever	+50 PP
L'acteur sauve le chat au péril de sa vie	+25 PP
... par erreur !	+50 PP
... et se fait disputer par sa vieille dame de maîtresse !	+50 PP
L'acteur ne peut pas tirer sur le grand méchant parce que c'est aussi son meilleur ami, et choisit de vider son arme vers le ciel en hurlant*	+50 PP
"*Non, Capitaine, vous ne me retirez pas de l'affaire ! Je préfère démissionner !*"	+75 PP
L'acteur rattrape *in extremis* son ennemi avant qu'il ne fasse une chute mortelle	+25 PP
... mais l'ennemi se laisse tomber délibérément	+25 PP
... et l'ennemi en profite pour attaquer sournoisement l'acteur	+25 PP
... qui le lâche dans le vide !	+50 PP
L'acteur s'acharne à ranimer un autre acteur manifestement mort depuis plusieurs minutes en lui hurlant dessus un truc comme : "*Me laisse pas tomber ! Tu peux pas me faire ça !*"	+100 PP
... et l'autre en revient à la vie !	+25 PP
L'acteur sort une réplique et/ou accomplit une action tellement drôle et/ou spectaculaire et/ou *badass* que...	
... le réalisateur ou un autre acteur éclate de rire	+10 PP
... le réalisateur ou un autre acteur applaudit et/ou en reste bouche bée	+25 PP
... toute la table de jeu éclate de rire	+50 PP
... toute la table de jeu applaudit et/ou en reste bouche bée	+100 PP

* "- *Attends, c'est un plagiat d'une scène de Point Break, ça ?!*"
"- *Non, c'est un hommage !*"
"- *Bah, comment tu le sais ?*"
"- *Parce que c'est moi le réalisateur du film.*"

Effets de la popularité

Le nombre de Points de Popularité (PP) d'un acteur lui accorde de nouvelles facultés à chaque seuil franchi.

Avant que vous ne posiez la question, les personnages débutants commencent avec **0** points de popularité, et le statut "***Illustre inconnu***". Mais était-il réellement nécessaire de le préciser ?

Nombre total de PP	Statut	Nouvelles facultés
0	Illustre inconnu	Rien
400	"- *Il/elle a pas joué dans un porno ?*"	+1 utilisation d'un coup de pouce
800	"- *Si, mais il/elle avait besoin de manger.*"	+1 utilisation d'un coup de pouce
1 200	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) dans un nanar.*"	+1 en Cran ou Script
2 000	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) dans une série Z de Lloyd Kaufman.*"	+1 utilisation d'un coup de pouce
3 000	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) dans un DTV que j'ai trouvé dans le bac soldes. Le film était mauvais mais il/elle s'en sortait pas mal.*"	+1 utilisation d'un coup de pouce
5 000	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) dans une petite série B dispo en VOD.*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
8 000	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) dans une bonne petite série B sortie en Blue-Ray.*"	+1 utilisation d'un coup de pouce ou capacité spéciale au choix
11 000	"- *Ah oui, c'est lui/elle qui jouait le tueur/la tueuse dans ce film d'action britannique, il/elle était super !*"	+1 utilisation d'un coup de pouce
15 000	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) à l'affiche de ce film avec Jason Statham et Lucy Liu !*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
20 000	"- *Ah oui, j'l'ai vu(e) à l'affiche de ce film avec Bruce Willis et Angelina Jolie !*"	+1 utilisation d'un coup de pouce ou capacité spéciale au choix
25 000	"- *Ah, j'l'ai vu(e) en tête d'affiche au multiplexe la semaine dernière, c'était top !*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
30 000	"- *OK, ce n'était pas son meilleur film mais ça allait quand même.*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
40 000	"- *Je trouve qu'il/elle a un peu de mal à se renouveler...*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
60 000	"- *Mouais, il/elle devait avoir des impôts à payer...*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
80 000	"- *Non, mais il/elle est vraiment trop vieux/vieille pour ce genre de films.*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce
100 000	"- *Énorme ce caméo dans la scène post-générique !*"	+1 en Cran ou Script, et +1 utilisation d'un coup de pouce



Revanche sanglante IV : la fureur des Triades

Revanche sanglante IV : la fureur des Triades est un film reprenant les codes des polars hong-kongais des années 90 comme le Syndicat du crime de John Woo. Clairement, le film explorera des thématiques liées à l'honneur, à la loyauté, et à l'amitié. Ce scénario peut être joué par 3 ou 4 premiers rôles. Comme il s'agit d'un polar, la plupart des scènes se dérouleront de nuit, avec des extérieurs éclairés par les reflets des néons sur le bitume mouillé, et des intérieurs filmés avec une image légèrement bleutée.

Les acteurs

Les premiers rôles et héros

> **Un guide plus qu'un code**
> La liste suivante présente l'intégration dans l'intrigue des quatre premiers rôles dont les fiches ont été présentées plus haut.

1. Flic sous couverture

Ce premier rôle est celui d'un flic/fliquette sous couverture sous les ordres d'Oncle So, que ce dernier considère comme son fils/sa fille. Il/elle veut trouver assez d'éléments sur un trafic de stupéfiants mené par Oncle So afin de le faire tomber. Pour l'instant, il/elle n'a rien trouvé du tout : c'est à croire qu'Oncle So ne se livre pas au trafic de stupéfiants. A un très bon et très fidèle ami, à savoir "4".
Stéréotype suggéré : **Flic suave**

2. Nièce ou neveu d'Oncle So

Ce premier rôle est celui du/de la jeune neveu/nièce d'Oncle So, qui vient d'être recruté(e) par la triade. Il/elle est jeune, naïf/ve, et prend souvent des décisions impulsives, mais admiratif/ve à l'égard de son partenaire plus âgé "3" à qui il/elle veut prouver sa valeur.
Stéréotype suggéré : **Hors-la-loi téméraire**

3. Gangster nostalgique

Gangster partenaire de "2", son ancien partenaire Chen vient d'être tué. Nostalgique de l'époque où les gangsters avaient de l'honneur, il/elle recherche activement le ou les meurtriers de Chen afin de le venger, le tout sans éveiller de soupçons dans la Triade. À toutes fins utiles, les meurtriers sont Johnny Long, bras droit d'Oncle So, et son homme de main Song.
Stéréotype suggéré : **Hors-la-loi implacable**

4. Ancien tueur

Ancien tueur attitré de la triade devenu simple imprimeur après avoir été évincé par Johnny Long (qui en a profité pour lui piquer sa copine Maï-Lin). Il est resté très bon ami avec "1" dont il ignore la nature de flic infiltré. Il a une dette d'honneur et d'amitié envers Oncle So.
Stéréotype suggéré : **Monsieur tout-le-monde imprévisible**



Les autres acteurs

Johnny Long

Casting possible : Anthony Wong, Stephen Chow, Jet Li

Johnny Long (premier rôle, grand méchant)

Cran	10
Script	5
Répertoire	
Cabotinage	2
Montage	3
Production	2
Réalisation	3
Rôle (spécialité : armes improvisées, sournoiserie)	5
SPFX	2
Équipement	
Glock 17 (+2 blessures)	
Gilet pare-balles (-2 blessures)	

Johnny Long est le n°2 dans la triade d'Oncle So qui en est le n°1. Il veut la place de ce dernier et n'entend certainement pas lui laisser le temps de prendre sa retraite. Il mène un trafic de stupéfiants au nez et à la barbe d'Oncle So, avec l'aide de nombreux hommes de la Triade dont il a acheté la loyauté par des cadeaux bien placés. Johnny Long est jaloux, arrogant, et très dangereux... mais au premier abord vraiment très sympathique et généreux.

Johnny Long a fait travailler Feng Baï, le meilleur chimiste de Hong Kong, sur une manière de modifier - de manière réversible - la structure même de la molécule de diacétylmorphine, plus communément appelée "héroïne", afin qu'elle ne puisse plus être détectée par les chiens policiers. Feng Baï a réussi à modifier l'odeur de l'héroïne, mais le processus donne aux cristaux ainsi obtenus une forte saveur salée. Johnny Long a donc décidé de faire transiter sa nouvelle héroïne désormais indétectable mélangée à de la nourriture pour poissons (des paillettes sèches). Il suffit de dissoudre la nourriture dans un solvant et de précipiter ensuite la solution pour reconstituer des cristaux d'héroïne pure.

La réticence systématique d'Oncle So à investir dans le trafic de drogue, et les complications qu'il éprouve à dissimuler ses activités ont fini par persuader Johhny Long de se débarrasser du vieux et de reprendre le contrôle de la triade.

Zhin

Casting possible : Zhang Ziyi, Maggie Cheung

Zhin (second couteau)

Cran	12
Script	7
Répertoire	
Mixage	2
Montage	2
Réalisation	2
Rôle (spécialité : lames)	2
Capacités spéciales	
Bien tenté, mais...	1

"Femme de main" de Johnny Long, qui se tient presque toujours à ses côtés, cachant ses yeux vairons derrière des lunettes à verres miroir. Artiste martiale froide et altière, elle est très à l'aise avec les armes blanches, qu'elle dissimule en grande quantité sous ses tailleurs parfaitement ajustés. Johnny Long la considère comme impitoyable et infaillible. Il ne tient qu'aux premiers rôles de démontrer que ce n'est pas le cas.

Song

Casting possible : Bolo Yeung, Xiong Xin-xin

Song (second couteau)

Cran	9
Script	3
Répertoire	
Production	1
Rôle (spécialité : armes lourdes, muscles)	2
SPFX	2
Capacités spéciales	
Bien tenté, mais...	2
Équipement	
M202 FLASH (4 roquettes, +5 blessures)	

Brutal, inébranlable, expert en armes lourdes, et totalement psychotique, Song est censé être le chef d'une petite triade concurrente, composée d'une cinquantaine d'hommes. En réalité, il est secrètement au service de Johnny Long. C'est habituellement lui et ses hommes que Johnny Long envoie quand il veut éliminer quelqu'un tout en envoyant un message d'intimidation aux éventuels survivants.

Feng Baï

Casting possible : Ge You

Feng Baï (second couteau)

Cran	4
Script	4
Répertoire	
Scénaristes	1

Feng Baï exerce son art dans un laboratoire secret, situé sous une fausse blanchisserie, en banlieue de Hong-Kong. Il est le meilleur chimiste de la région, et travaille en "freelance" pour toutes les triades, dans un souci de totale neutralité. Toutes les triades ont besoin de lui, mais aucune n'a besoin de la guerre des gangs qui sévirait immanquablement s'il venait à être menacé ou enlevé par l'une d'elles.

Maï Lin

Casting possible : Li Bingbing, Cecilia Cheung

Maï Lin (second couteau)

Cran	3
Script	3
Répertoire	
Production	1

Petite amie actuelle de Johnny Long, et ex-petite amie du premier rôle n°4. Elle est immédiatement très attirée par l'un(e) des autres premiers rôles, ce qui ne manquera pas de susciter la jalousie pathologique de Johnny Long.

Oncle So

Casting possible : Chow Yun-Fat, Sammo Hung

Oncle So (premier rôle, caméo)

Cran	2
Script	0
Répertoire	
Cabotinage	2
Rôle (spécialité : se faire obéir de sa Triade, mourir assassiné)	1

Oncle So est un vieux boss qui a fait de sa triade une petite famille unie, mais est malade du foie et fatigué des affaires. Oncle So s'oppose au trafic de drogue, son fils unique étant mort d'une overdose. Sa triade se limite donc au racket, jeux illégaux, prostitution, recel et trafic d'armes. Il veut se retirer du milieu, mais hésite à laisser le contrôle de sa triade à son lieutenant Johnny Long, dont il se méfie de l'ambition.



Les premières scènes

Il serait vain de tenter d'envisager tous les tours et détours que prendra l'intrigue alors que les acteurs vont dépenser des points de Script à tire-larigot.

Cependant, les premières scènes prévues par les scénaristes du film sont les suivantes :

Prologue

EXTÉRIEUR : RUELLE DÉSERTE, 3 HEURES DU MATIN

Chen, le partenaire de 3 est à genoux devant Johnny Long, ses deux seconds couteaux, Zhin et Song, et quelques hommes de main figurants. Ses doigts sont brisés, et les ecchymoses et traces sanglantes sur son visage et ses vêtements ne laissent planer aucun doute sur le fait qu'il vient d'être passé à tabac.

Le dialogue est bref et efficace :

Chen : "- *Tu es devenu trop gourmand, Johnny ! Oncle So ne te laissera jamais faire !*"

Johnny Long : "- *Ne t'inquiète donc pas pour cela, Chen. Oncle So te rejoindra bientôt en enfer.*"

Sur ces entrefaites, Song éclate littéralement le crâne de Chen d'un coup de poing dans la tempe.

FONDU AU NOIR



Les premiers rôles entrent en scène

EXTÉRIEUR : VILLA D'ONCLE SO SUR LES HAUTEURS

INTÉRIEUR : UN SALON DE BILLARD COSSU

Une large part des plus fidèles lieutenants d'Oncle So sont réunis dans le salon de billard autour de leur parrain. Ils fument, boivent de l'alcool, bavardent. Les premiers rôles n°1, 2 et 3 sont présents et font de même. 3 est peut-être un peu plus morose, car il a appris il y a peu la mort de son partenaire et ami Chen.

Cette scène est l'occasion pour les premiers rôles d'exposer aux spectateurs la dynamique qui règne entre eux.

De son côté, bien qu'il soit au milieu du salon de billard, Oncle So semble préoccupé et ne partage pas la bonne humeur qui règne autour de lui. Après quelques minutes, Oncle So envoie 1, 2, et 3 relever les compteurs chez Mike Chang. Celui-ci tient en effet une boutique d'aquariophilie dans le territoire contrôlé par la triade d'Oncle So, et a dernièrement tardé à payer sa "protection" (bref, le racket habituel).

À peine leur en a-t-il donné l'ordre, qu'il est prévenu par l'un de ses hommes (à la solde de Johnny Long) qu'il y a du grabuge sur les docks, et il se décide à y aller faire un tour sous bonne escorte.

Oncle So sur les docks

EXTÉRIEUR : LES DOCKS

INTÉRIEUR : UN VASTE ENTREPÔT ENCOMBRÉ DE CAISSES, AVEC UNE MEZZANINE

Quatre limousines rutilantes pénètrent dans l'entrepôt et se garent en épi, tandis qu'un garde armé abaisse le rideau métallique derrière elles. Oncle So sort de la deuxième voiture entouré de ses gardes du corps, et demande aux quelques individus présents ce qui se passe.

C'est un piège ! Des gardes armés surgissent de derrière les piles de caisses de l'entrepôt et ouvrent le feu sur Oncle So et ses gardes du corps avec des fusils automatiques. En moins de trois secondes, les limousines sont transformées en gruyère, tandis que des grenades font sauter la voiture de queue et celle de tête.

Oncle So, blessé, se réfugie dans l'une des voitures et tente de prendre la fuite à son volant, mais emboutit un chariot élévateur et est éjecté hors de son véhicule.

La caméra fait un gros plan sur les bottines impeccables de Zhin, la tueuse au service de Johnny Long, alors qu'elle s'approche d'un pas nonchalant d'Oncle So qui se traîne sur le sol.

Un éclair bleuté. Un bruit métallique. Du sang sur l'écharpe blanche d'Oncle So.

FONDU AU NOIR

Chez Mike Chang

Arrivés à la boutique de Mike Chang, les premiers rôles découvrent des figurants, probablement membres d'une triade concurrente, en train de dévaster la boutique d'aquariophilie de Mike Chang.

Ils cassent les aquariums, frappent un Mike Chang apeuré tout en le questionnant en hurlant : "- *Où l'as-tu mise ?! Où est-elle ?!!!*", tiennent en joue sa vendeuse tremblante, tandis qu'ils fouillent frénétiquement l'arrière-boutique de fond en comble.

La triade d'Oncle So étant censée assurer la "protection" de Mike Chang, les premiers rôles interviendront certainement pour remettre de l'ordre dans tout cela. Les figurants fuiront dès qu'ils rencontreront une résistance.

Interrogé, Mike Chang prétendra n'avoir absolument aucune idée de qui ces gens étaient, et de ce qu'ils pouvaient bien chercher.

Note au réalisateur

Ces individus travaillent pour une triade que Johnny Long a secrètement constituée pour se livrer au trafic de drogue contre l'avis d'Oncle So. Mike Chang est l'une des "nourrices" de la drogue, chargé de la garder, mais a voulu faire des affaires de son côté en gardant l'un des sacs de nourriture pour poissons contenant en réalité de la drogue.

Imprime déprime

Pressentant que le premier rôle n°4 lui posera des problèmes en apprenant la mort d'Oncle So, Johnny Long déclenche une action préventive. Huit figurants débarquent à l'imprimerie, et proposent au premier rôle n°4 de rejoindre à nouveau la triade, sous les ordres de Johnny Long. Évidemment, ils se doutent bien que le premier rôle a toutes les raisons de refuser une telle proposition. Quand bien même il l'accepterait, il s'agit d'un prétexte pour le voir seul à seul et l'éliminer. Prudents, les mafieux ont amené dans leur coffre un lance-roquettes M-202 Flash, capable de tirer successivement 4 munitions explosives.

Péripéties dans l'imprimerie

Le réalisateur peut garder à l'esprit les clichés suivants :

- des figurants sont écrasés par des rouleaux de papier de plusieurs centaines de kilos ;
- un mafieux tombe dans une imprimante rotative et ressort sous forme de tache sanglante étalée sur les journaux fraîchement imprimés ;
- des figurants sont aveuglés par des hectolitres d'encre liquide ;
- les solvants d'imprimerie sont idéaux pour allumer un incendie.

S'ils n'ont pas tous été éliminés à la fin de la bagarre, les hommes de main de Johnny Long laisseront le premier rôle n°4 pour mort (ou le cas échéant hésiteront à le poursuivre s'il s'enfuit).

Le premier rôle n°4 ne sait pas qui sont ces gens ni pourquoi ils sont venus lui baver sur les rouleaux (d'imprimantes rotatives), mais il sera probablement bien décidé à le découvrir.

Les funérailles d'Oncle So

Johnny Long a pris la succession d'Oncle So, et a vu les choses en grand pour ses funérailles, auxquelles sont très probablement présents tous les premiers rôles. Les limousines et berlines entrent dans le cimetière par dizaines. Au moins deux cent membres de diverses triades sont présents aux funérailles d'Oncle So, sans compter les 80 officiers de police qui surveillent/gardent la scène d'un peu plus loin tout en prenant des photos, sous le regard goguenard des mafieux ("- *On se sent plus rassurés quand la police assure notre protection... Hin hin hin...).*

Certains grands frères sont même venus d'assez loin pour présenter officiellement leurs respects à Johnny Long, consacrant ainsi sa nouvelle dignité de "grand frère". De son côté, Johnny Long joue les grands seigneurs, la belle Maï Lin suspendue à son bras (mais qui n'a d'yeux que pour l'un des premiers rôles), et reçoit gracieusement les condoléances des uns et des autres.

Après les funérailles, Johnny Long convoque toute la triade d'Oncle So dans la villa de ce dernier, sur les hauteurs, ce qui représente environ 50 personnes. Les premiers rôles n°1, 2 et 3 sont conviés, ainsi que le premier rôle n°4 s'il l'a rencontré aux funérailles (avec beaucoup d'étonnement s'il est censé être mort).

Une fois que tous sont réunis dans la salle de réception, Johnny Long, avec Maï Lin et Zhin à ses côtés, tient le discours suivant :
"- *Mes amis, mes compagnons. Je vous remercie de votre fidélité à Oncle So et à moi-même, qui me touche énormément. Je veux vous assurer que je ferai ce qui est en mon pouvoir pour trouver les responsables du meutre d'Oncle So, et le leur faire payer un jour prochain. Cependant, il n'est pas bon de s'apesantir sur le passé. Oncle So était un visionnaire, et je veux continuer son oeuvre dans cette nouvelle ère qui s'ouvre aujourd'hui. Toutefois, nous sommes trop peu nombreux pour cela. Nous avons besoin de sang neuf, d'un regard neuf. Je vous présente donc vos nouveaux frères d'armes.*"

À ces mots, Song débarque avec une cinquantaine de figurants, les membres de "sa" triade. Certains peuvent être blessés : ce sont ceux qui ont rencontré les premiers rôles n°1, 2, et 3 chez Mike Chang, ou le premier rôle n°4.

Il continue : "- *Voici Song et ses hommes, qui ont accepté de rejoindre notre groupe sous ma houlette. Accueillez-les commes vos frères, car c'est ce qu'ils sont. Ensemble, nous serons plus forts !*"

Les premiers rôles ne peuvent manquer de reconnaître les hommes de Song, et le premier rôle n°4 ne peut que reconnaître Song lui-même. La réciproque est également vraie : les figurants et Song vont reconnaître les premiers rôles. S'ils protestent, Johnny Long obligera ostensiblement Song et ses hommes à s'excuser personnellement envers les premiers rôles, parce que "*tout le monde doit faire la paix*".

Au cours de la soirée qui suit, les premiers rôles auront l'occasion d'interagir avec Johnny Long, Zhin, Song, et Maï Lin, permettant de gagner des points de popularité facilement en posant les jalons d'une rivalité avec Song, d'un triangle amoureux avec Maï Lin et Johhny Long, ou bien Zhin et Johnny Long, voire même le rectangle amoureux avec Zhin, Maï Lin et Johnny Long !

Il s'agit de la dernière scène véritablement programmée de l'intrigue, qui désormais va consister en une série de péripéties.

La plupart des éléments de l'univers du film ayant été posés, il appartient désormais aux acteurs de faire avancer (presque seuls) l'intrigue du film.

Si leur imagination tarit et qu'ils ne savent plus quoi inventer avec leurs jets de Script, n'oubliez pas que le coup de pouce Scénaristes permet de les guider et de leur dire où aller ("- *Rends-toi à l'aquarium fissa, parce que la drogue est là-bas !*").

Les péripéties du film

Les premiers rôles sont des cibles

Johnny Long a au moins une bonne raison d'éliminer chaque premier rôle :

- il est fou de jalousie à l'égard de celui qui plaît à Maï Lin - idéalement le premier rôle n°1 ;
- même à supposer que rien ne se passe entre Maï Lin et le premier rôle n°1, ce dernier est un flic infiltré, ce que Johnny Long apprendra tôt ou tard ;
- le premier rôle n°2 est un peu l'héritier présomptif d'Oncle So donc un potentiel rival vers lequel d'anciens lieutenants pourraient vouloir se tourner s'ils sont insatisfaits du nouveau fonctionnement de la triade ;
- le premier rôle n°3 pose trop de questions sur la mort de son ancien partenaire Chen ;
- le premier rôle n°4 est dangereux parce qu'il est resté loyal à Oncle So et cherchera à le venger, d'autant plus qu'il a reconnu Song et voudra comprendre tôt ou tard pourquoi il a été attaqué ;
- les premiers rôles savent (en tous cas, c'est très probable !) pour le trafic de drogue passant par la boutique de Mike Chang.

Les péripéties du film

Afin de soutenir l'inspiration du réalisateur, les péripéties qui peuvent survenir au gré du réalisateur et des acteurs au moment où celles-ci sont "dramatiquement appropriées" sont les suivantes :

- En menant l'enquête sur le trafic de drogue, il est possible de :
  - trouver des indices d'un trafic circulant via des sacs de nourriture piscicole, et déclencher de spectaculaires fusillades dans les bassins du Hong Kong Ocean Park Grand Aquarium ;
  - retrouver Feng Baï pour qu'il aide l'enquête ou au contraire comme principal suspect de la modification chimique de la drogue ;
- En enquêtant sur la mort d'Oncle So, il est possible de trouver des indices menant à Zhin et/ou Johnny Long ;
- Johnny Long fait piéger aux explosifs la voiture ou l'appartement d'un premier rôle ;
- Via une fausse piste, les premiers rôles sont envoyés à un endroit alors qu'il s'agit d'un piège mortel, et ils sont dénoncés à la police quand ils s'en sortent (c'est à cette occasion que le flic infiltré pourrait être démasqué) ;

Les péripéties du film (suite)

- Une triade concurrente débarque et cherche les ennuis ;
- Les premiers rôles sont neutralisés (via le défaut *Pâmoison passagère*) et prisonniers de la triade de Johnny Long. Ils reprennent conscience dans un hangar à bateaux donnant sur la baie de Hong-Kong, pieds et poings liés, suspendus par leurs entraves à des crochets sous l'oeil attentif d'une vingtaine de figurants qui patientent avant l'arrivée de Song. L'évasion des premiers rôles pourra donner lieu à des scènes telles que :
    - une bagarre de kung-fu acrobatique, les premiers rôles montrant leurs extraordinaires compétences martiales tout en restant entravés ;
    - une poursuite alors que les premiers rôles s'échappent grâce à un bateau hors-bord, pris en chasse par des figurants membres de la triade de Song (pensez au film Volte-Face de John Woo) ;
    - une poursuite en bateau et hydravion au milieu de la baie de Hong-Kong, sous les tirs de lance-roquette (parce que sinon ce n'est pas drôle) de Song et de ses hommes ;
    - une poursuite à grande vitesse en voiture et en moto sur l'autoroute, avec des figurants surarmés, au milieu d'un trafic relativement dense ;
- Maï Lin est utilisée comme moyen de pression (voire comme otage) par Johnny Long contre le premier rôle concerné ;
- Le premier rôle n°3 se sacrifiera pour sauver le premier rôle n°2, le premier rôle n°1, ou les deux !
- Quand tous ses hommes seront morts, Johnny Long essaiera de fuir en moto. La scène finale pourrait être un duel à mort entre lui et l'un des premiers rôles, sur un chantier d'autoroute abandonné, se terminant au sommet d'une grue.

Des remakes fréquents

Ce ~~scénario~~ film a été joué plus d'une vingtaine de fois, avec un déroulement on ne peut plus différent à chaque itération. Il fonctionne considérablement mieux en laissant toute latitude aux acteurs quant au ton et au rythme qu'ils veulent donner à l'intrigue. En tant que réalisateur, contentez-vous de relancer l'action occasionnellement en déclenchant une péripétie de la liste : les acteurs feront le reste.



Quelques conseils

Comment en mettre plein la vue ?

Les deux principales préoccupations des acteurs dans Ultime Vengeance 3D, corollaires l'une de l'autre, sont d'accomplir les actions les plus époustouflantes possibles (et toujours flirter avec un niveau spectaculaire *OMGWTF* ou à l'extrême rigueur *Wow*), et d'accumuler autant de points de popularité que possible, sachant que plus le niveau spectaculaire est élevé, plus l'acteur lance de dés, donc plus il accumule de points de popularité.

Partant, l'acteur d'Ultime Vengeance 3D expérimenté gardera à l'esprit un certain nombre de techniques qui lui permettront très facilement d'améliorer le niveau spectaculaire de ses actions tout en maximisant le nombre de points de popularité obtenus.

Voici des techniques (évidemment cumulatives) les plus usuelles à cette fin, qui devraient efficacement aider à décaler l'appréciation du niveau spectaculaire vers les colonnes les plus à droite de la table combinée des ajustements.

Décrire ses actions de manière cinématographique

Déclarer : "*Je le frappe de la crosse de mon pistolet*", ne correspond pas à une action digne d'un acteur d'Ultime Vengeance 3D. C'est un plan ennuyeux qui risque de vous reléguer aux limbes du bac "DVD soldés" d'une supérette de campagne.

Certes, vous direz "je" fais ceci ou cela. Mais rien ne vous empêche d'encadrer cette action de manière à accentuer son caractère cinématographique, que vous connaissiez le vocabulaire de la réalisation ou non. Pour le premier des deux exemples précités, cela pourrait consister à déclarer : "*Ma main et la crosse de mon pistolet entrent rapidement dans le champ de la caméra en contre-plongée, qui représente la vue subjective du figurant dont j'écrase violemment le visage. Un plan plus large, souligné par un effet sonore de biscotte craquée, montre la manière dont le choc lui brise la pommette et le met hors de combat.*"

> **Un truc universel**
>
> Quand vous n'avez plus d'inspiration, glissez un effet gore abominable : ça marche toujours !

Détourner l'usage des accessoires

Conjointement à l'utilisation des accessoires et décors, n'hésitez jamais à détourner ceux-ci de leur usage, de la manière la plus inattendue possible : déclenchez l'ouverture automatique d'un parapluie afin que sa baleine fouette l'oeil d'un adversaire, coincez la tête d'un commando ennemi dans la centrifugeuse géante pour la mettre en route et balayer d'autres figurants avec les jambes tournoyantes dudit commando, cassez les pieds d'une table pour vous en faire un tremplin, etc.

Quand aucun objet ne semble disponible :

- il existe toujours une matière solide, liquide, gazeuse ou sous forme de plasma permettant d'abrader, frapper, noyer, asphyxier ou désintégrer quelque chose ou quelqu'un ;
- l'équipement, les os et les organes internes des acteurs sont des armes improvisées ;
- détruire le décor permet habituellement de passer à une nouvelle scène, avec de nouveaux accessoires.

Établir autant de détails que possible

En tant qu'acteur, n'hésitez jamais à user de votre pouvoir narratif pour établir autant de détails que possible : chandeliers auxquels vous balancer dans la salle du banquet, des stalactites au plafond de la caverne qui n'attendent rien d'autre que de tomber sur un pont pour le faire s'effondrer, les vapeurs de kérosène hautement inflammables dans un hangar à avions.

La plupart du temps, vous n'aurez pas besoin de dépenser des points de Script : en effet, le décor comprend tout ce qu'il est logique qu'il comprenne. Vous n'avez jamais à demander au réalisateur s'il y a une pelle à tarte près du gâteau d'anniversaire du parrain si vous en avez besoin pour découper ses hommes de main : **elle y est**, alors saisissez-vous en !

Tous ces détails sont votre arsenal, les objets dont, comme suggéré plus haut, vous détournerez l'usage à des fins créatives.

Être imprévisible

"*Je lui tire dessus*", "*je le tranche de ma lame*", "*je le frappe*" font partie des manières les plus affligeantes qui soient d'attaquer un adversaire, parce qu'elles sont prévisibles. Or, ce qui est prévisible est ennuyeux, et ce qui est ennuyeux n'augmente pas le niveau spectaculaire.

Ainsi, pourquoi aller droit vers votre objectif quand vous pouvez passer au-dessus, au-dessous, par-derrière, voire vous faire miniaturiser à l'intérieur ?

Un revolver en main, jouez avec les rebonds des tirs, faites éclater la poutre qui soutient la cuve d'acide, battez-vous au corps-à-corps contre un autre acteur et tirez à travers son corps pour abattre des figurants !

Coincez l'arme blanche de votre adversaire entre le barillet et le guidon de votre arme puis mettez à feu l'une des munitions avec votre cigare allumé pour qu'elle lui traverse le visage !

Clouez de votre lame le vêtement de votre ennemi, empalez-en plusieurs, et tranchez le nez des survivants à coups de dents !

L'utilisation du Script

La dépense de points de script est une prérogative des acteurs, qui leur permet de modifier le déroulement de l'intrigue comme s'ils avaient "lu le script", et faire advenir des événements extérieurs, ou susciter des coïncidences troublantes, ou encore déclencher des opportunités inattendues.

Les règles ne fixent pas de limites théoriques à ce que les acteurs peuvent déclencher ou non via leurs jets de Script. La plupart du temps, ceux-ci se contenteront de faire apparaître, "par coïncidence", un accessoire utile à l'acteur pour qu'il puisse bénéficier d'un plan spectaculaire.

Plus rarement, un acteur altèrera le déroulement théorique du scénario, court-circuitant une scène entière, ou bien créant une situation bien plus complexe que celle envisagée, mais en respectant la logique interne du film.

Enfin, très exceptionnellement, un acteur utilisera son Script d'une manière impliquant une transformation complète du genre du film, faisant apparaître un accessoire totalement incongru et violant totalement le paradigme du film : un fusil d'assaut AR-15 dans un film médiéval-fantastique, une lampe magique (celle avec le génie intégré) au beau milieu d'une prise d'otages terroriste, une arrivée des extraterrestres au cours d'une scène de course-poursuite, etc.

La logique est identique quand l'acteur met en valeur le produit d'un sponsor qui ne peut pas exister dans le paradigme du film.

Ceci vous obligera parfois, en tant que réalisateur, à vous livrer à de l'improvisation. Laissez-vous porter sans crainte : tant que les acteurs s'amusent, c'est que vous faites correctement votre part.

À quel point protéger le genre et l'intrigue du film ?

Le réalisateur a le choix de protéger ou pas le genre (et l'intrigue) du film. L'absence de protection du genre et de l'intrigue est le mode par défaut d'UV3D : les acteurs sont responsables de ce qu'ils font au film, et tant pis si celui-ci ne fonctionne pas. Après tout, tous les blockbusters ne sont pas des films de qualité.

Si le réalisateur et/ou les acteurs souhaitent protéger le genre et l'intrigue du film, les stratégies suivantes sont possibles :

- les acteurs s'accordent avant le film sur le fait de ne pas spontanément introduire d'éléments extérieurs au paradigme apparent (époque, genre, ambiance, etc.) du film, à moins qu'ils ne soient unanimement d'accord ;
- le réalisateur et les acteurs s'interdisent les dépenses de Script qui remettent en question le genre du film ;
- le réalisateur interdit toute utilisation du Script (et dans ce cas, le genre du film sera probablement "*gritty*"/"*réaliste*", toute action des acteurs ne pouvant que s'inscrire dans la logique déjà établie par l'intrigue du film).



ULTIME VENGEANCE 3D DIRECTOR'S CUT

LANCEMENT DE LA SOUSCRIPTION MARS 2023

XYROP.COM

DIRECTOR'S CUT

ULTIME VENGEANCE 3D

John Woo, Tsui Hark, Ringo Lam... et VOUS !

ULTIME VENGEANCE 3D - DIRECTOR'S CUT
est LE jeu de rôle du cinéma d'action.

Films d'exploitation du tréfonds du catalogue d'Amaflix+, blockbusters hollywoodiens, wu xia pian hong-kongais, séries B fantasy ou de SF, et même films de super-héros :
c'est **VOUS** l'acteur ou l'actrice en tête d'affiche.

Alors qu'Oncle So (Chow Yun-Fat) vient d'être assassiné, Johnny Long (Anthony Wong) intrigue pour s'emparer de la triade et continuer son trafic. Tiraillés entre honneur et devoir, un flic infiltré, un gangster désabusé, l'héritier d'Oncle So et un assassin retraité devront s'allier et accomplir une

REVANCHE SANGLANTE IV

LA FUREUR DES TRIADES

Ce kit d'initiation est téléchargeable ici